DESIGN, POS MODERNIDADE
complexidade
breves apontamentos

PRISCILA ARANTES

- Design e Pós Modernidade:
- Rafael Cardoso:
- Design para um mundo complexo: design mais flexivel

- .Fins século XIX: sociedade de consumo e aparecimento do design
- .1930/Bauhaus: "a forma segue a função" (funcionalidade)
- .Fim década 60 esta visão começa a ser questionada/Contracultura, especificidades locais, etc

- Nos anos 60 : o paradigma da fabricação industrial em série começa a ser questionado: produção flexível (segmentação e adaptação de produtos para atender a demanda por diferenciação.

A felicidade paradoxal: ensaio sobre a sociedade do hiperconsumo, Gilles Lypovetsky

As três eras do capitalismo de consumo: Deslocamento da sociedade do consumo para o Hiperconsumo

-O Nascimento do mercado de massa.

-A sociedade de consumo de massa (economia fordista).

-A sociedade pós fordista e a economia flexível.

Ciclo 1/2: era do consumo de massa de 1880 até 2 GG.

-Desenvolvimento de comércios em grande escala com produtos padronizados.

-Tripla invenção: marca e publicidade (época do aparecimento de grandes marcas: Coca Cola, etc).

-Consumidor seduzido pela publicidade.
(Jean Baudrillard).

-Invenção dos grandes magazines (Macys).

-Amplo desenvolvimento do modelo tayloriano/fordista de organização.

-Bens duráveis, lazer, férias, etc.

Ciclo 3: nova era do consumo mais ‘individualista’ e por critérios individuais, lógica mais subjetiva ; pós 2 GG.

-Desenvolvimento de produtos personalizados.

-Venda não de produto, mas de um conceito.

-Segmentação de mercados; redescoberta do cliente.

-Febre de internacionalização.

-Crise sistema fordista e do bens de consumo de bens duráveis.

-Dinâmica de individuação.

- John Thachara

- Necessidade de mudança de paradigma de projetar para projetar com , incorporando modelos de ação colaborativos que incluam os usuários.
- O foco do design é em grande parte em serviços e não em coisas (colocar as pessoas de volta no cenário)
- "a ética e a responsabilidade podem fundamentar as decisões de design sem restringir a inovação social e técnica" (pag 37)

- Design consciente:

- -pensar nas consequências
- -priorizar o ser humano
- -lidar com a diferença local
- -concentrar-se em serviços e não em coisas

1.

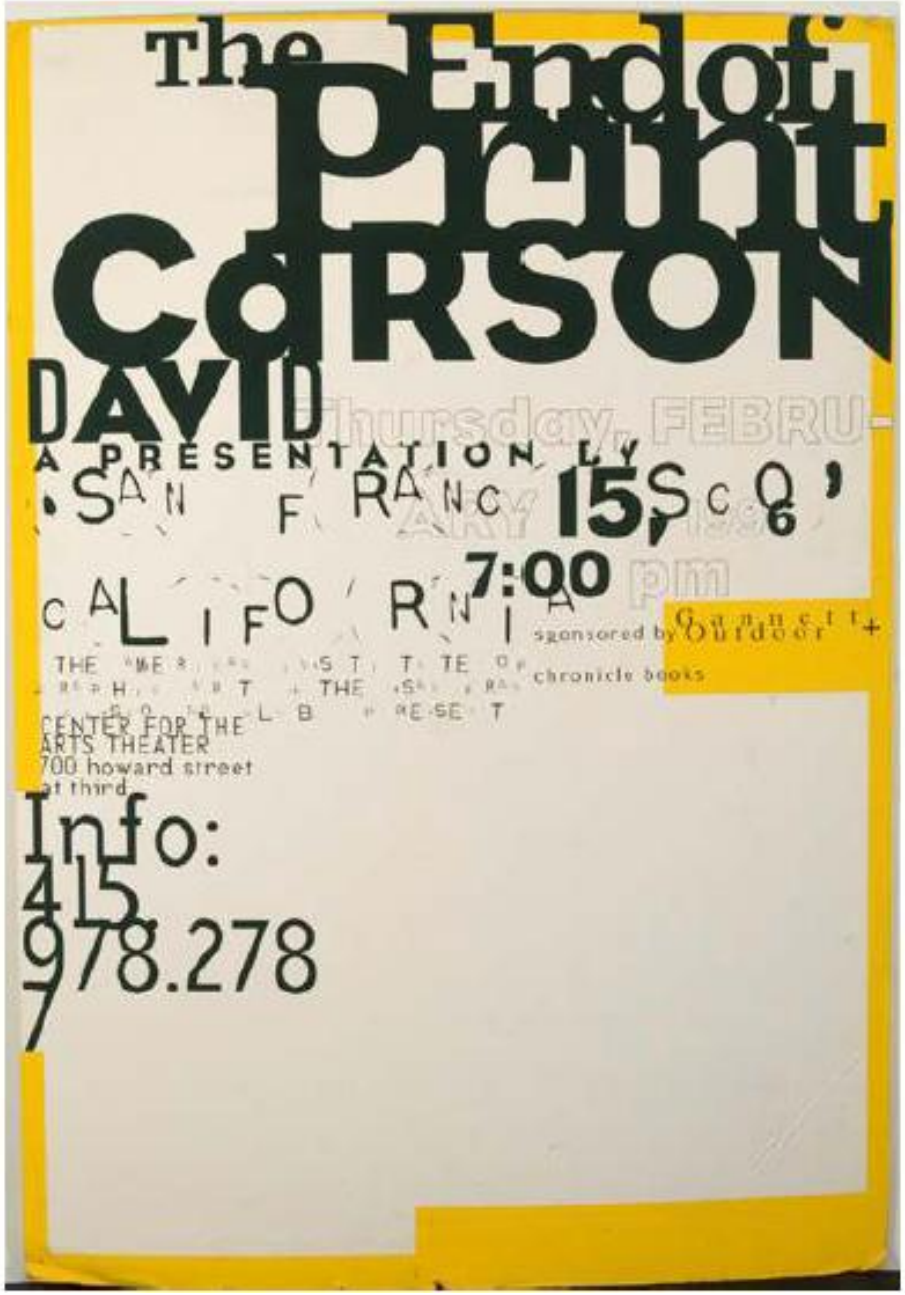
- ***Design Pós-Moderno***

- Design Gráfico
- As características do pós-modernismo se
- refere a uma estética que rompe com a
- previsibilidade do modernismo.
- Nenhuma preocupação com a legibilidade.
- Uso de formas livres e flutuantes diferentes das formas básicas geométricas.

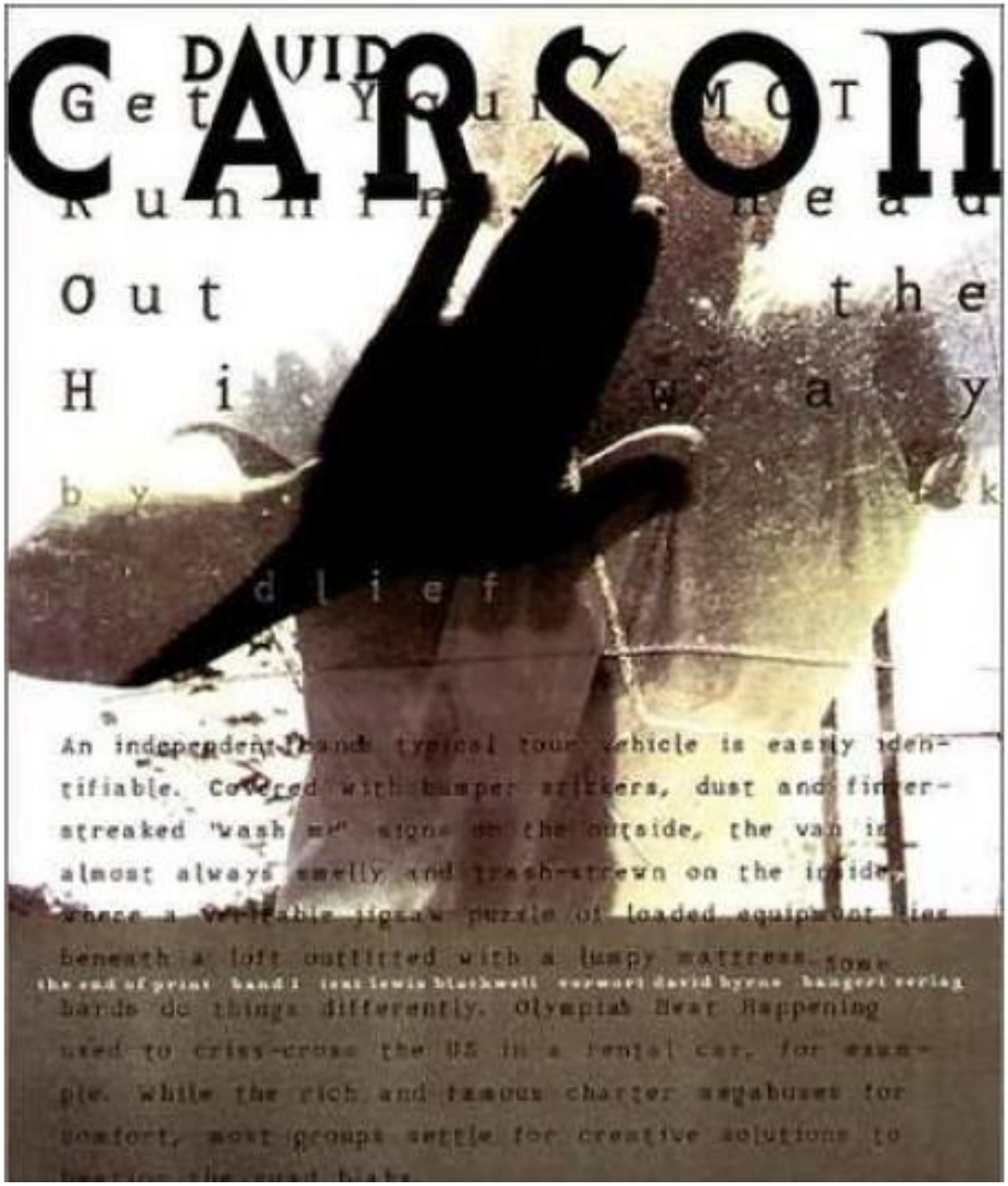
2.

- Tendência de fragmentação e
- multiplicidade.
- Uso da aleatoriedade, mistura de
- tipografias em peso e estilos dentro da
- mesma palavra.
- Opção por colagens, inclusão do ruído
- (sujeiras, imperfeições, rompimento com o
- acabamento “limpo”)
- Rejeição da funcionalidade e neutralidade
- em favor da experiência pessoal

- ***David Carson***
- ***(https://www.ted.com/talks/david_carson_on_design?language=pt-br#t-902644)***
- Nos remete ao dadaísmo: a mesma
- despreocupação com a leitura e
- informação. A atitude é o princípio maior.
- Consegue romper com qualquer princípio
- de legibilidade e ordem. Mistura de fontes.
- Destruição, desconstrução.
- Fotografias desfocadas, recortadas.
- Um design totalmente incompreensível.
- O leitor precisa traduzir, pensar, refletir


The End of Print
CARSON
DAVID
A PRESENTATION BY
SAN FRANCISCO
CALIFORNIA
15, 6
7:00
pm
sponsored by Outdoor
Gannett
chronicle books
CENTER FOR THE
ARTS THEATER
700 howard street
at third
Info:
415
978.2787

sic+style
(the bible of
MIERE ISSUE
next A.D. 12.07.00:- Gary Taxali
rAY GUn
"he changed the public face of graphic design".
–Newsweek
ry rollins
uth
love
carpets
sley
nheads
gy
danish
Anno Domini
the second coming of Art & Design
The Deconstruction of
David Carson
artist talk & presentation
Thursday, November 2, 2000 A.D.
doors open at 6:00
event begins at 6:30pm
$8.00 Stu
$10.0
SOLD OUT!
Seating
This event will sell out!
Exhibit and Artist Reception begins at 8pm.
Free and open to the public.
Two Fish Design Group
150 South Montgomery (between San Fernando & Park)
San Jose, California 95110
phone: 408.271.5151
email: info@GalleryAD.com


DAVID CARSON
Get Your Motor Running Head Out the Highway
by
An independent band typical tour vehicle is easily identifiable. Covered with bumper stickers, dust and finger-streaked "wash me" signs on the outside, the van is almost always smelly and trash-strewn on the inside. Where a vehicle's jigsaw puzzle of loaded equipment lies beneath a loft outfitted with a lumpy mattress, some bands do things differently. Olympia's Beat Happening used to criss-cross the US in a rental car, for example. While the rich and famous charter megabuses for comfort, most groups settle for creative solutions to
the end of print handi text lewis blackwell foreword david byrne hangert verlag

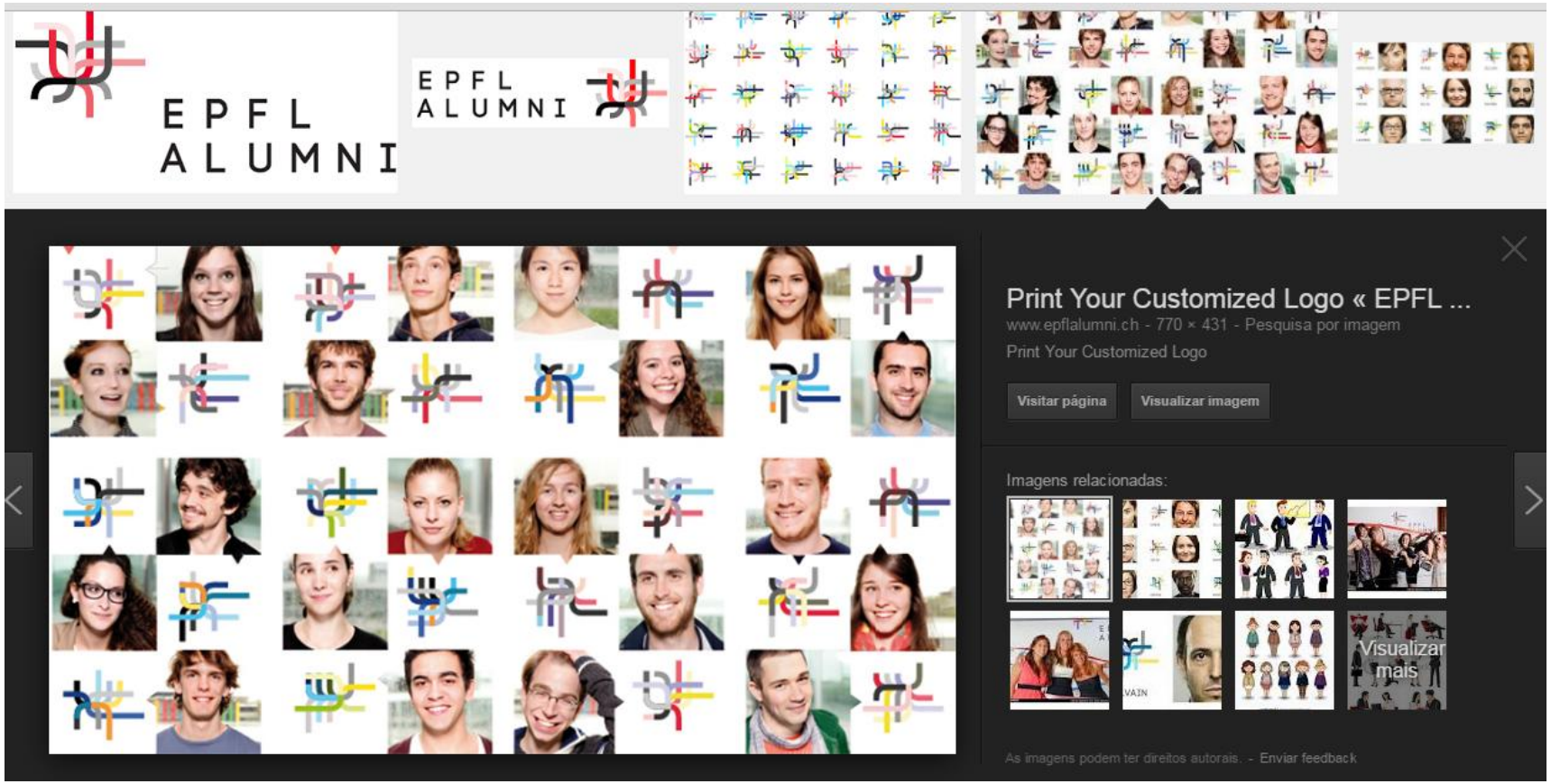
- ***Design Pós-Moderno***

- Design de marca e objetos: interação com usuário

Havaianas
Slim
Havaianas
Slim
Havaianas
Slim

Design de Marca: identidade flexível

Marca EPFL Alumni- uma rede exclusiva de profissionais que trabalham na investigação, gestão e serviço publico- o seu símbolo é flexível, de forma que cada membro da instituição pode criar sua própria versão de marca por meio de um software que utiliza as informações de perfil de cd colaborador para gerá-la.


EPFL
ALUMNI
EPFL
ALUMNI
Print Your Customized Logo « EPFL ...
www.epflalumni.ch - 770 × 431 - Pesquisa por imagem
Print Your Customized Logo
Visitar página
Visualizar imagem
Imagens relacionadas:
Visualizar mais
As imagens podem ter direitos autorais. - Enviar feedback

- Ollo:

- marca dedicada ao acesso à internet sem fio e à tecnologia de telecomunicações Ollo.

- Foi desenvolvido um software que torna a marca interativa, comportando-se como um elástico que pode ser esticado e manipulado.

Designer de Moreno Ferrari e suas vestimentas transformáveis

https://www.youtube.com/watch?v=qsNLsnnAY8Q.

https://vimeo.com/4187825

Lares Desmontáveis

Lucy e Jorge Orta

Habitações temporárias projetadas pelo designer e arquiteto japonês Shigeru Ban

paper loghouses in kobe, 1995

Kits de sobrevivência e unidades de intervenção moveis, projetados por Lucy e Jorge Orta como é o caso do trabalho Refuge wear , que é um habitat mínimo portátil unindo arquitetura e vestuário. Os artistas propõem uma arquitetura da moradia por meio de roupas que, como extensão do corpo, acomodam-se a situações relacionadas ao deslocamento e ao refugio.

LUCY ORTA: REFUGE WEAR

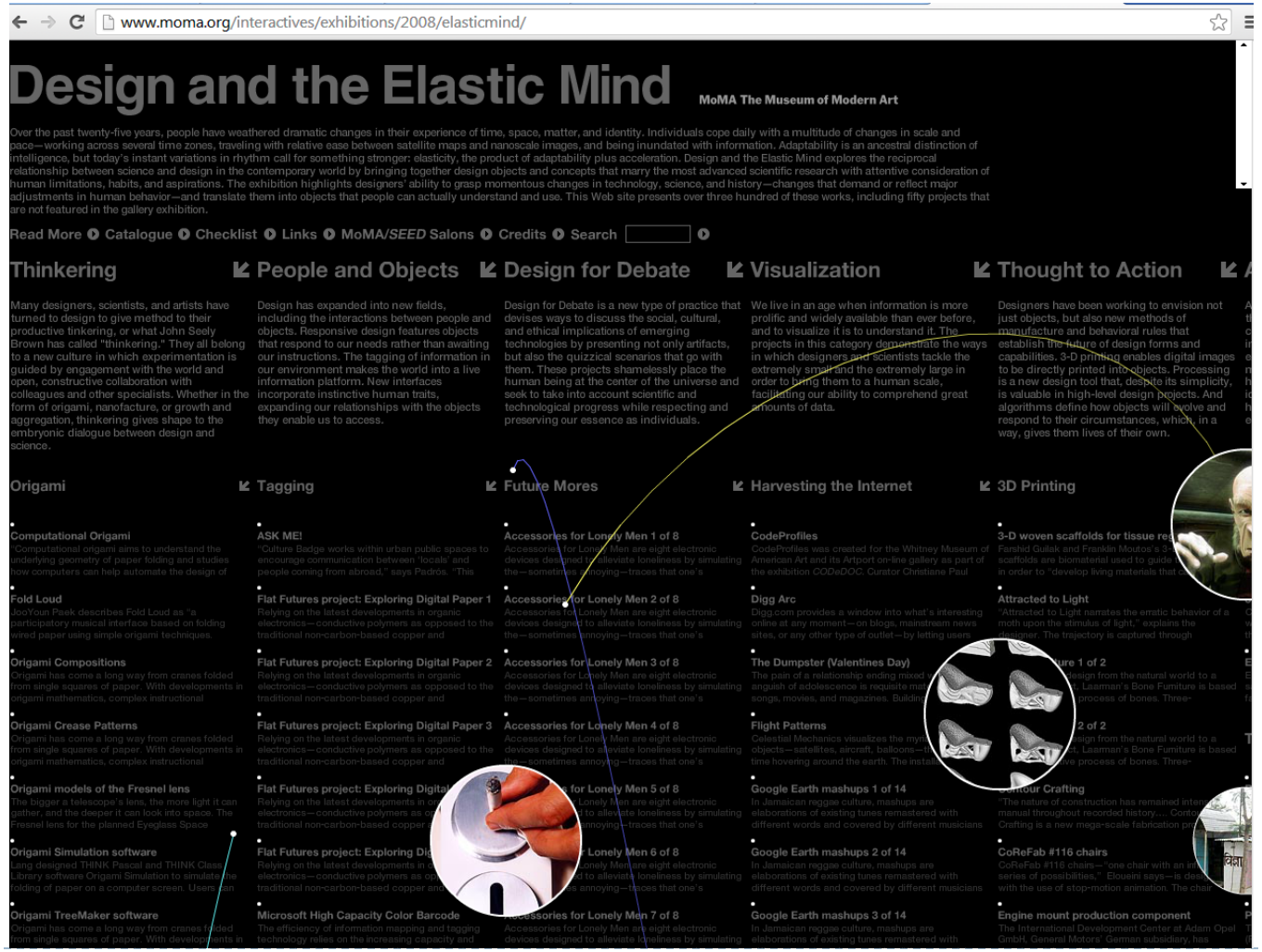
by Mel Paget on 2010/04/20 in Art, Fashion

3.2

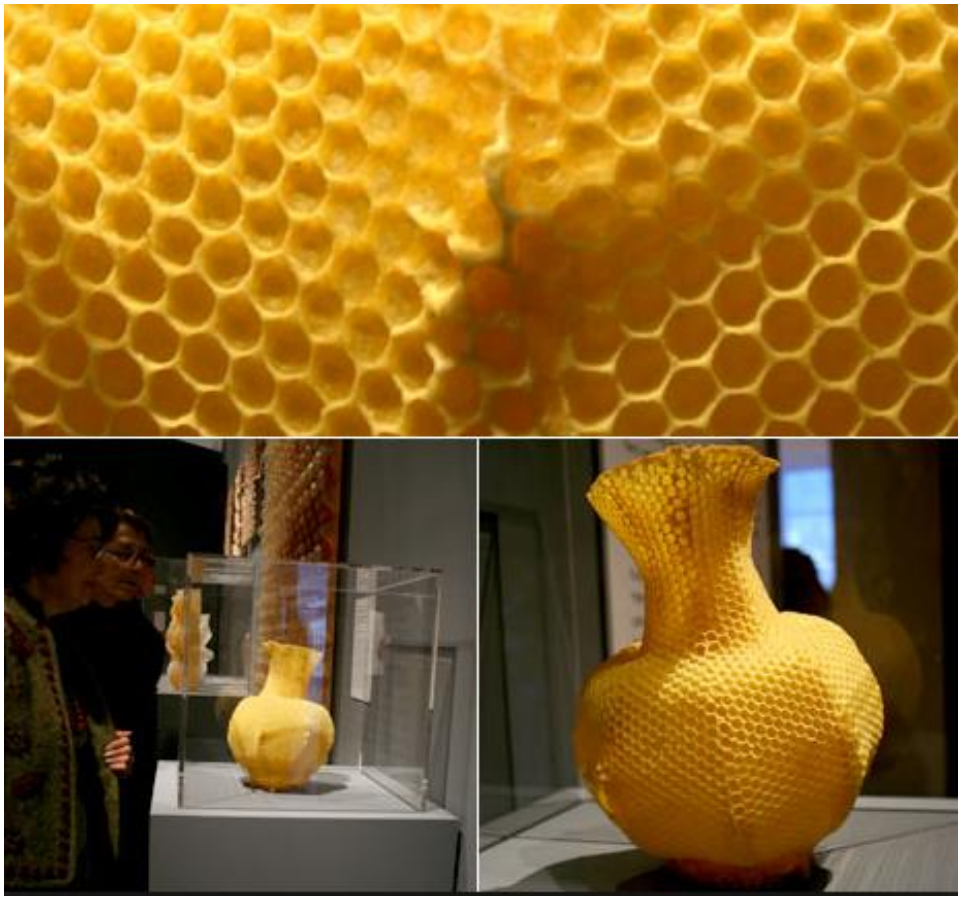
- MOBILIDADE DE ÁREAS E LINGUAGENS;
- DESIGN , CIÊNCIA, ARTE, ARQUITETURA, ETC

a.

A relação entre design e ciência, aliás, foi tema da exposição Design and the Elastic Mind, inaugurada em 2008, no MoMA.



c. organic design



Firefox | Design and the Elastic Mind - The New Y...

www.nytimes.com/slideshow/2008/02/22/arts/22elasslideshow_5.html

Mais visitados | Webmail :: Bem Vindo ... | Google | YouTube - Broadcast ... | Seja bem-vindo(a) ao ... | Itaú Personnalité | Climatempo - Previsã... | Aplicativos para Andro... | Favoritos

The New York Times

Arts

MORE SLIDE SHOWS

Design and the Elastic Mind

5 of 9

TWITTER | LINKEDIN | SIGN IN TO E-MAIL OR SAVE THIS | SHARE

Similarly, Joris Laarman's "Bone Chair" was created with computer software that mimics the creation of human bones. The weight and stresses on a typical chair are programmed into the computer, which then works out an appropriate "bone" structure, churning out a series of increasingly refined prototypes. (The final computer version has a raw, undigested quality, but Mr. Laarman couldn't resist adding a final dash of aesthetic refinement by smoothing over the rough edges, a nice little example of how reluctant some designers are to yield control.)

Photo: Richard Perry/The New York Times

RELATED

- Article: The Soul in the New Machines
- Article: Where Science and Design Collide, a Few Weird Sights to Behold

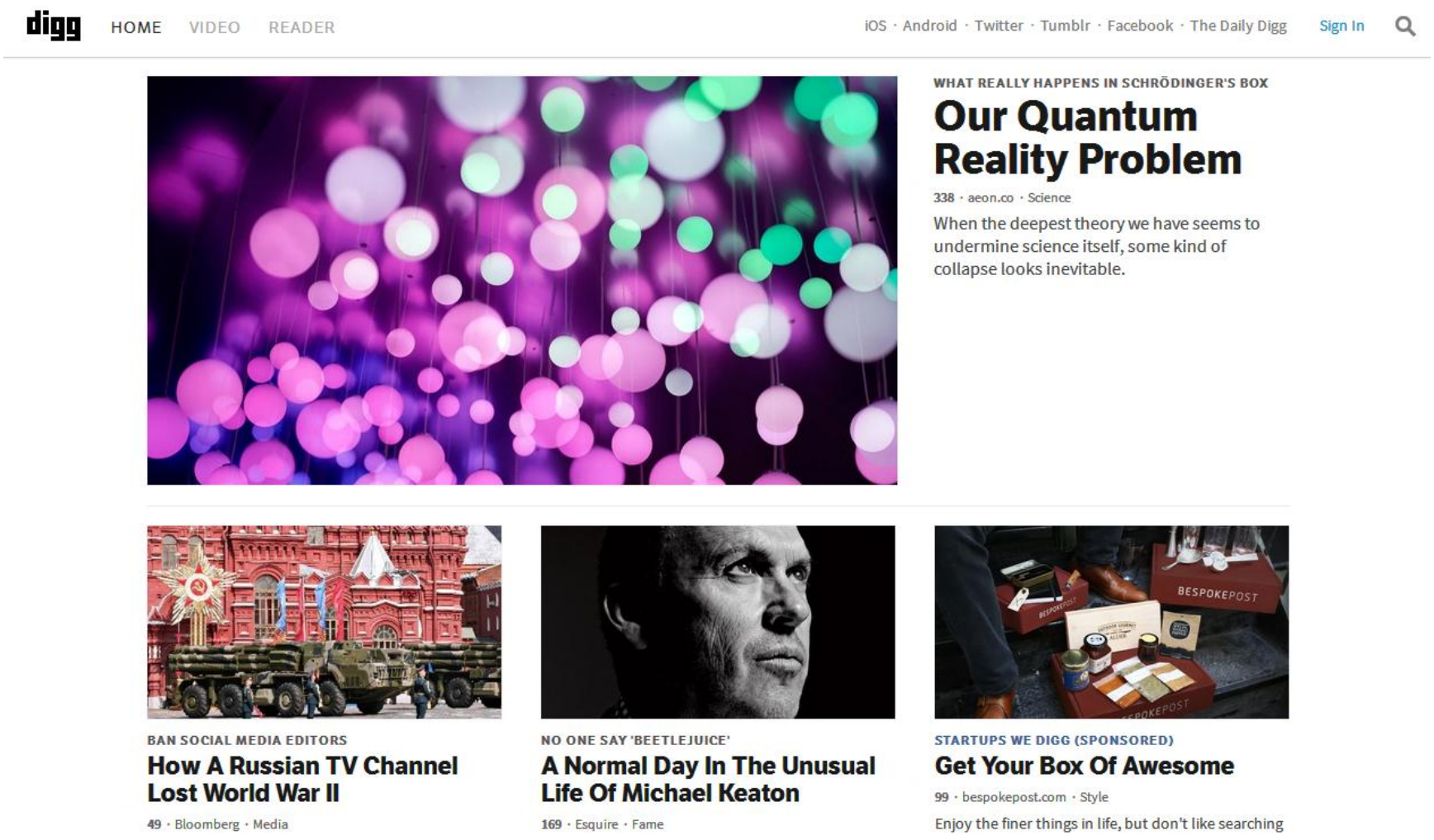
Home | Arts | Log In | Register Now

Copyright 2014 The New York Times Company | Privacy Policy | Contact Us | Help | Work for Us | Site Map

PT 09:13 29/01/2014

d.

Interface de visualização da atividade no site http://digg.com/



3.4

- MOBILIDADE, DESIGN E TECNOLOGIA

a.Blast Theory, Can you see me now?

Along with Botfighters, Can You See Me Now? is one of the first location based games. Online players compete against members of Blast Theory on the streets. Tracked by satellites, Blast Theory's runners appear online next to your player on a map of the city. On the streets, handheld computers showing the positions of online players guide the runners in tracking you down.

b.

Rafael Lozano Hemmer, Amodal suspension

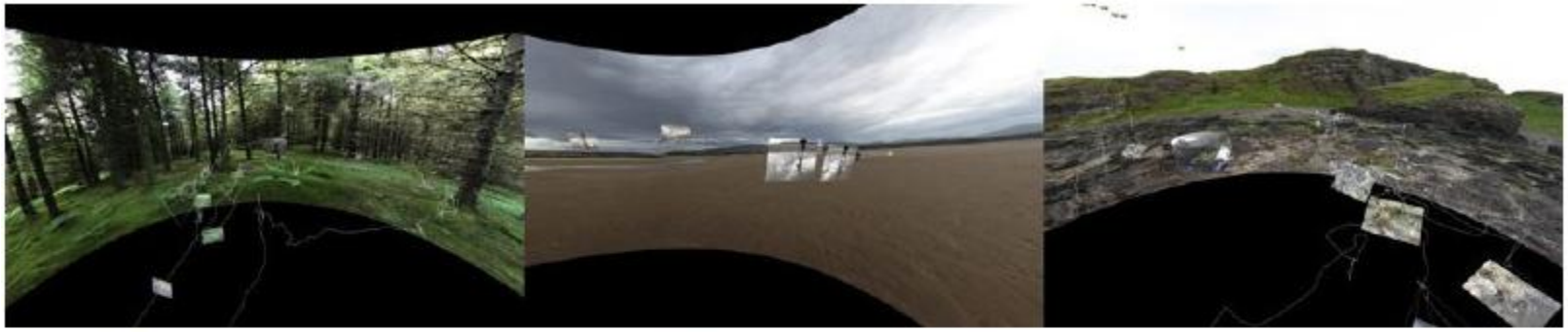
Rafael Lozano-Hemmer, «Amodal Suspension», 2003
Detail | ©

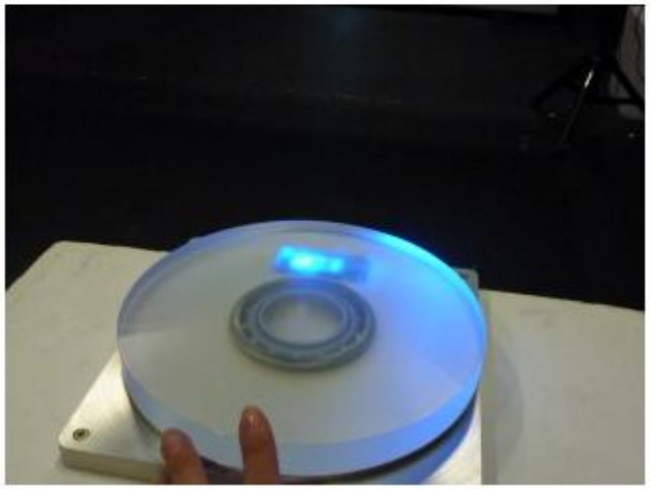
Rafael Lozano-Hemmer
«Amodal Suspension»
From the 1st to the 24th of November 2003, short text messages sent by people over the Internet or by cell phone will be converted into patterns of flashing lights in the sky, turning the Japanese city of Yamaguchi into a giant communication switchboard. However, rather than being sent directly, the messages will be encoded as unique sequences of flashes and sent to the sky with a network of 20 robotically-controlled searchlights. The piece was located in the public space around the new YCAM Center and was accessible through the URL www.amodal.net
The signaling is similar to Morse code or the flashing of fireflies—the lights will modulate their intensity to represent different text characters. Each message, once encoded, it is ‹suspended› in the sky of the city, bouncing around the YCAM center, relayed from one searchlight to another. An email is sent to the intended recipient to notify him or her that ‹a message is waiting for them in the sky of Yamaguchi›. Each light sequence continues to circulate until the recipient or somebody else ‹catches› the message and reads it. To catch a text, participants must again use the cell phone or computer programs provided at www.amodal.net. To highlight the irony of globalization, the piece uses an automatic translation engine between Japanese and English—this produces inaccurate but charming results. While visualizing the traffic of information on an urban scale, the piece is also intended as a deviation from the assumed transparency of electronic communication.

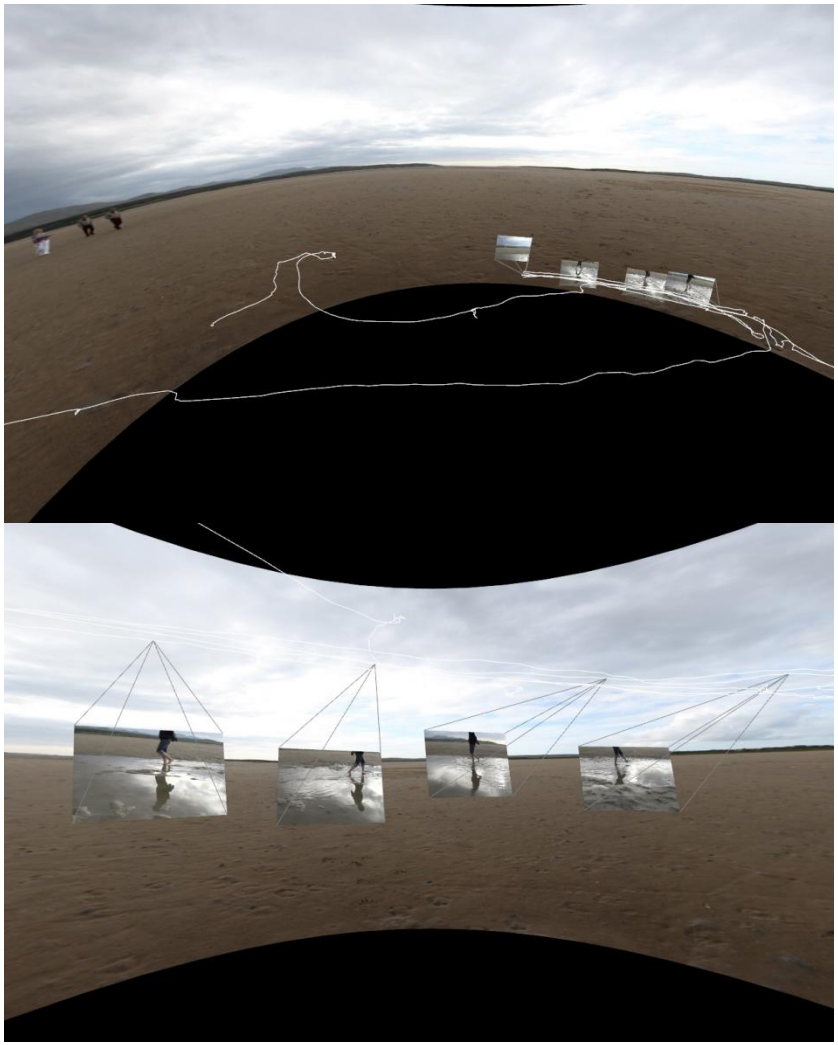
C.

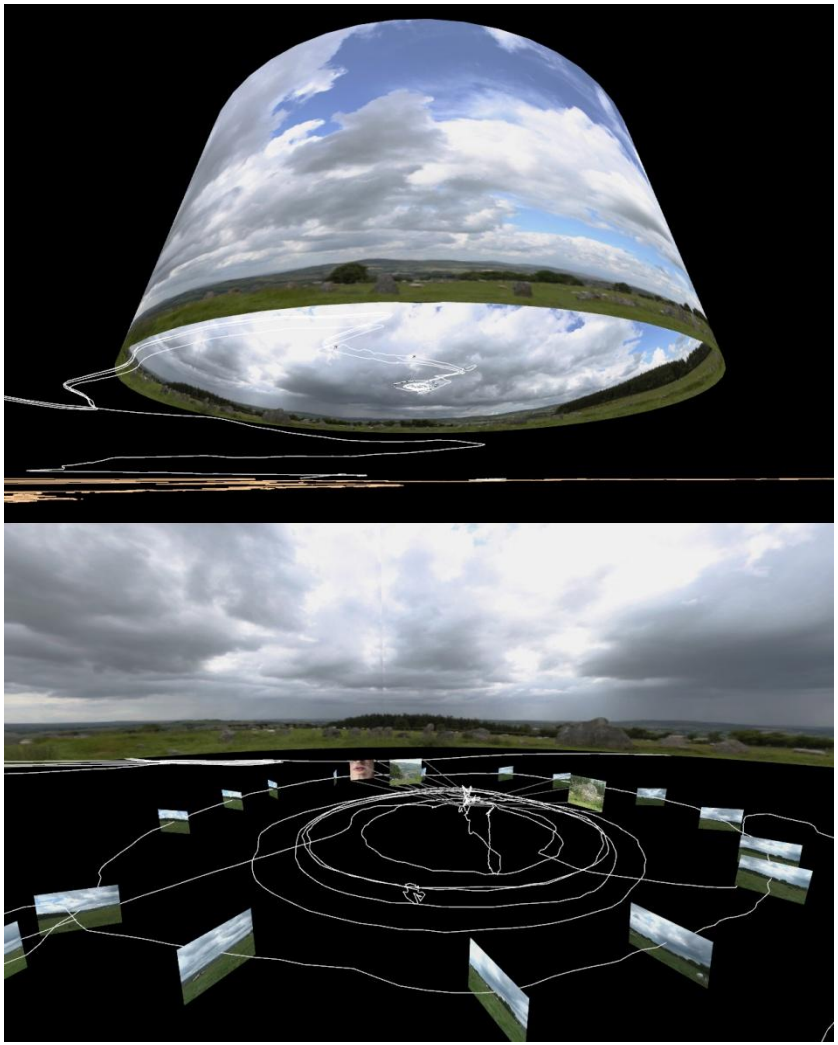
Masaki Fujihata, Fields Work-Fields

http://www.field-works.net/









3.4

- Design , nomadismo e sustentabilidade:
- (design sem fronteiras)
- -design e arquitetura humanitários
- (viajantes, exilados, imigrantes, refugiados (povos nômades)
- -A sustentabilidade só é alcançada se mudarmos nosso estilo de vida (Manzini: o design não se restringe somente a design de objetos, mas inclui estratégias, usos, processos, planejamento)
- -repensar modos de locomoção/transportes, etc
- Deslocamento de um metabolismo linear para um circular (pag 23)

A Embarcação e os trailers como casa

Mobiliários desmontáveis e transformáveis

Superflex

Sustentabilidade

- Fold Crump/El Anastasui/Lixo
- Superflex/criação de energia
- Palestra Wisnik
- Monica Nador